

**KONTRIBUSI KECERDASAN EMOSIONAL TERHADAP
KECENDERUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA
SISWA SMP NEGERI 18 BANJARMASIN**

SKRIPSI

**OLEH
MAHDINA**



**UNIVERSITAS ISLAM ANTASARI
BANJARMASIN
2025M/1446H**

**KONTRIBUSI KECERDASAN EMOSIONAL TERHADAP
KECENDERUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA
SISWA SMP NEGERI 18 BANJARMASIN**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Ushuluddin Dan Humaniora Sebagai Salah Satu
Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Psikolog Islam**

**Oleh :
Mahdina
NIM. 190103040285**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI ISLAM
BANJARMASIN
2025M/1446H**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mahdina

NIM : 190103040285

Tempat/Tanggal Lahir : Banjarmasin, 21 Mei 2001

Jurusan/Program Studi : Psikologi Islam

Fakultas/Program : Ushuluddin dan Humaniora

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi/tesis/disertasi yang berjudul, "Kontribusi Kecerdasan Emosional Terhadap Kecenderungan Kecanduan *Game Online* Pada Siswa SMP Negeri 18 Banjarmasin" adalah benar-benar karya saya, kecuali kutipan yang disebut sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini bukan hasil karya asli saya atau merupakan hasil plagiasi, saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banjarmasin, 20 Desember 2024

Yang membuat pernyataan,



Mahdina
190103040285

BUKTI BEBAS PLAGIASI



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI ISLAM**

Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235 Telepon (0511) 3266593
Website: www.pl.uin-antasari.ac.id; E-mail: psikologi.islam@uin-antasari.ac.id

Surat Keterangan Bebas Plagiasi

Nomor: 3332/Un.14/III.3/PP.00.9/12/2024

Ketua Program Studi Psikologi Islam menerangkan bahwa karya ilmiah:

Nama	: Mahdina
NIM	: 190103040285
Semester	: XI (Sebelas)
Tahun Akademik	: Ganjil 2024/2025
Prodi	: Psikologi Islam
Jenis Karya Ilmiah	: Skripsi
Judul Karya Ilmiah	: Kontribusi Kecerdasan Emosional Terhadap Kecenderungan Kecanduan Game Online pada Siswa SMP Negeri 18 Banjarmasin

Telah dinyatakan bebas dari unsur plagiasi menggunakan *DrillBit Plagiarism Detection Software* dengan *similarity* sebesar 25% dan *excluded* < 8 words. Hasil uji menunjukkan bahwa karya ilmiah ini mulai dari Bab I hingga Bab V memiliki persentase kesamaan sebesar **18%** (terlampir).

Demikian surat keterangan bebas plagiasi ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banjarmasin, 27 Desember 2024

a.n. Ketua Prodi Psikologi Islam

Sekretaris,



Asichin, M.A

PERSETUJUAN SKRIPSI

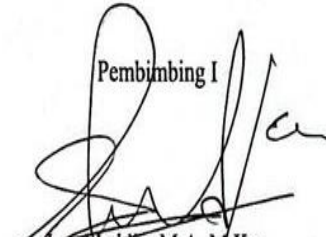
KONTRIBUSI KECERDASAN EMOSIONAL TERHADAP KECENDERUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA SISWA SMP NEGERI 18 BANJARMASIN


Di persembahkan Dan disusun oleh:

Mahdina
NIM. 190103040285

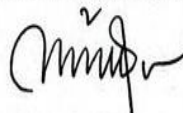
Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dapat Diajukan kepada Tim

Penguji

Pembimbing I

Imamuddin, M.A, M.Kes
NIP. 198209252015031004

Pembimbing II

Dr. Taufik Hidayat, M. Kes., Psikolog
NIP. 198105142005011009

Mengetahui,
Ketua Program Studi Psikologi Islam


Dra. Mulyani, M.Ag
NIP. 196810101994032004

Banjarmasin, 20 Desember 2024

PENGESAHAN SKRIPSI

KONTRIBUSI KECERDASAN EMOSIONAL TERHADAP KECENDERUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA SISWA SMP NEGERI 18 BANJARMASIN

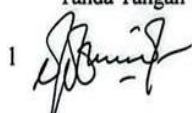




Dipersembahkan dan disusun oleh:

Mahdina

NIM. 190103040285

Telah diujikan pada Tim Penguji
Pada: Rabu, 8 Januari 2025

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Dra. Hj. Siti Faridah, M.Ag (Ketua Penguji)	1 
2. Miftahul Aula Sa'adah, M. Psi., Psikolog (Penguji I)	2 
3. Imadduddin, M.A., M.Kes (Penguji II)	3 
4. Musfichin, M.A (Penguji III)	4 
5. Rifqa Amalia Azyyati, S.Psi., M.A (Notulis)	5 

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ushuluddin dan Humaniora
UIN Antasari Banjarmasin




Dr. Dzikri Nirwana, M. Ag
NIP.197812272003121002

ABSTRAK

Mahdina, 190103040285, *Kontribusi Kecerdasan Emosional Terhadap Kecenderungan Kecanduan Game Online pada Siswa SMP Negeri 18 Banjarmasin*. Skripsi, Program Studi Psikologi Islam, Fakultas Ushuluddin dan Humaniora. Tahun 2025. Pembimbing: Imadduddin, M.A, M.Kes dan Dr Taufik Hidayat, M.Kes., Psikolog

Kata Kunci: Kecerdasan Emosional, Kecanduan *Game Online*, Siswa.

Seiring perkembangan zaman, tidak bisa terbantahkan bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berlangsung semakin cepat dan pesat serta penggunaannya dapat dijangkau oleh berbagai lapisan kehidupan dari segala bidang, usia dan tingkat pendidikan. *Game online* adalah teknologi dari pada genre, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama daripada pola tertentu *gameplay*. biasanya pada internet. Salah satu keuntungan dari *game online* adalah kemampuan untuk terhubung ke permainan *multiplayer* Banyaknya siswa yang memainkan game online yang sudah menjadi bagian kegiatan sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar kontribusi kecerdasan Emosional terhadap kecenderungan kecanduan *Game online*.

. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* dengan sampel penelitian sebanyak 161 siswa Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan skala sikap model *Likert* yang di bagikan secara *offline* . Metode yang analisis data yang digunakan pada penelitian ini untuk mengetahui kontribusi masing-masing variabel.

Hasil penelitian ini menunjukkan siswa SMP Negeri 18 Banjarmasin memiliki tingkat Kecerdasan Emosional yang sedang menuju tinggi yakni di angka 68.3%. Sedangkan pada tingkat Kecanduan Game Online yang sedang menuju tinggi yakni di angka 75.2%. Taraf signifikansi variabel Kecerdasan Emosional dengan variabel Kecanduan Game Online sebesar 0,002, hal ini menunjukkan bahwa ada kontribusi yang signifikan antara variabel Kecerdasan Emosional (X) dan variabel Kecanduan Game Online (Y) sebab signifikansi kurang dari 0,05 Korelasi bernilai -0,246 yang mana bernilai negatif, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat Kontribusi negatif yang signifikan antara Kecerdasan Emosional dan variabel Kecanduan Game Online. Dengan nilai r hitung -0,246 atau -24,6% artinya Kecerdasan Emosional memberikan dampak negatif untuk terbentuknya Kecanduan Game Online yaitu semakin tinggi Kecerdasan Emosional maka akan menurunkan sebesar 24,6% kecanduan terhadap game online, untuk sisa 75,4% adalah dipengaruhi oleh variabel lain.

MOTTO

“Dan bersabarlah kamu, sesungguhnya janji Allah adalah benar”

(Qs. Ar- Ruum: 60)

“Selalu ada Harga dalam sebuah proses. Nikmati saja lelah-lelah itu. Lebarkan lagi rasa sabar itu. Semua yang engkau investasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang kau impiakan, mungkin tidak selalu berjalan lancar. Tapi, gelombang-gelombang itu yang nanti bisa kau ceritakan”.

(Boy Chandra)

PERSEMBAHAN

Salah satu impian saya adalah mendapatkan pendidikan setinggi mungkin. Skripsi ini tidak dapat saya selesaikan tanpa izin Allah SWT. dan itu tidak lepas dari doa kedua orang tua saya yang selalu meridhoi setiap langkah baik saya. Skripsi ini saya persembahkan sebagai hadiah sederhana kepada kedua orang tua saya Mama dan Abah serta kakak-kakak saya, yang tanpa lelah memberikan waktunya untuk mencintai, menyayangi, mendukung, dan membantu dalam berbagai hal, dalam mewujudkan impian saya. Terima kasih tak terhingga kepada dosen pembimbing, dan teman-teman saya yang tidak pernah lelah memotivasi dan membimbing saya dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai. Serta kepada seluruh keluarga, sahabat, dan orang-orang yang terlibat dalam penulisan skripsi ini. Semoga setiap langkah kita selalu dalam bimbingan dan perlindungan Allah SWT dan semoga kita semua diberikan keselamatan dunia dan akhirat. *Aamiin Ya Rabbal Alamin*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, puji dan syukur kehadiran Allah Subhanahu Wata'ala yang senantiasa memberikan petunjuk, bimbingan, perlindungan, serta rahmat dan hidayahnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Kontribusi Kecerdasan Emosional Terhadap Kecenderungan Kecanduan *Game Online* Pada Siswa SMP Negeri 18 Banjarmasin”. Shalawat serta salam tak lupa juga tercurahkan kepada Baginda Nabi Muhammad Shallallahu A'laihi Wasallam, beserta keluarga, sahabat, serta pengikut beliau hingga yaumul akhir nanti.

Skripsi ini dibuat untuk memnuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana diprogram studi Psikologi Islam Fakultas Ushuluddin dan Humaniora Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin. Pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr.Dzikri Nirwana, M. Ag selaku Dekan Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Antasari Banjarmasin beserta jajarannya yang telah berkenan menerima dan menyetujui judul skripsi ini.
2. Ibu Dra. Mulyani, M. Ag selaku Ketua Jurusan Psikologi Islam dan Bapak Musfichin, M. A selaku Sekretaris Jurusan Psikologi Islam Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Antasari Banjarmasin yang telah memberikan arahan penulisan skripsi yang sesuai dengan kepentingan pengembangan Jurusan Psikologi Islam Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Antasari Banjarmasin.

3. Bapak Imaduddin, M.A, M.Kes Dan Bapak Dr. Taufik Hidayat M.Psi., Psikolog Selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah sabar dan banyak memberikan arahan, masukan, saran serta tenaga dan waktunya dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Seluruh Dosen Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Antasari Banjarmasin yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan selama masa kuliah sampai dengan penulisan skripsi ini.
5. Pihak SMP Negeri 18 Banjarmasin yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian dan sangat banyak memberikan bantuan pada saat penelitian berlangsung, serta para siswa kelas VII, VIII, dan IX yang sudah bersedia menjadi responden penelitian.
6. Kedua orang tua tercinta dan kakak-kakak saya tersayang yang selalu memberikam doa, dukungan, waktu dan memberikan motivasi kepada saya yang memperjuangkan mimpi dari awal kuliah sampai selesainya skripsi ini.
7. Teman-teman saya yang selalu ada kebersamai dan memberikan semangat dalam penyelesaian skripsi saya, khususnya Zahra Adzkiya, S. Psi , Dewi Muliana, Tiriyakut, S.Psi, Latifah Hilaliyah dan teman-teman lainnya yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu.
8. Semua pihak yang telah membantu dan berpartisipasi dalam memberikan dukungan, waktu, tenaga, motivasi, dan doa dalam proses penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, akan tetapi penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi kita semua di lingkungan kampus UIN Antasari Banjarmasin maupun bagi pembaca yang lain.

Aamiin allahumma aamiin

Banjarmasin, 20 Desember 2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
BUKTI BEBAS PLAGIASI.....	iii
PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iv
PENGESAHAN SKRIPSI.....	v
ABSTRAK	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR BAGAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Signifikansi Penelitian	9
E. Definisi Operasional / Istilah	10
1. Kecerdasan Emosional	11
2. Kecanduan Game Online	11
3. Siswa	12
F. Penelitian Terdahulu	13
G. Asumsi Dasar dan Hipotesis Penelitian	18

H. Sistematika Penulisan	19
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PIKIR	20
A. Kecanduan <i>Game Online</i>	20
1. Definisi Kecanduan <i>Game Online</i>	20
2. Indikator Kecanduan <i>Game Online</i>	23
3. Aspek-Aspek Kecanduan <i>Game Online</i>	28
4. Dampak Negatif <i>Game Online</i>	30
6. Faktor Penyebab Kecanduan <i>Game Online</i>	32
7. <i>Game Online</i> dalam Perspektif Islam	32
B. Kecerdasan Emosional	36
1. Definisi Kecerdasan Emosional	36
2. Ciri-Ciri Individu yang Memiliki Kecerdasan Emosional	38
3. Aspek-Aspek Kecerdasan Emosional	39
4. Faktor-Faktor Kecerdasan Emosional.....	45
5. Kecerdasan Emosional dalam Perspektif Islam	46
C. Siswa	49
1. Definisi Siswa	49
2. Keterkaitan Antara Siswa dengan <i>Game Online</i>	49
D. Kerangka Konseptual	50
E. Kerangka Pikir	51
BAB III METODE PENELITIAN	52
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	52
B. Lokasi Penelitian.....	52
C. Subjek dan Objek Penelitian	53
D. Populasi dan Sampel	53
E. Data	54

F. Metode Pengumpulan Data	54
G. Instrumen Penelitian.....	55
H. Desain Pengukuran.....	59
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	76
A. Gambaran Umum Objek Penelitian	76
1. Gambaran Umum SMP Negeri 18 Banjarmasin	76
2. Visi dan Misi	77
B. Profil Siswa-siswi SMP Negeri 18 Banjarmasin	78
C. Prosedur Penelitian	78
D. Hasil Uji Instrumen	80
1. Uji Validitas	80
2. Uji Reliabilitas	82
E. Hasil Analisis Data dan Interpretasi.....	83
1. Gambaran Responden Penelitian	83
2. Analisis Data Deskriptif Hasil Penelitian	85
3. Uji Korelasi	87
4. Uji Hipotesis	90
5. Uji Linieritas Sederhana.....	92
6. Perhitungan Aspek Pembentuk Utama	93
F. Pembahasan.....	94
G. Keterbatasan Penelitian	103
BAB V PENUTUP	104
A. Simpulan	104
B. Rekomendasi.....	105
DAFTAR PUSTAKA	106
LAMPIRAN.....	113

1.	Tabulasi Skor Jawaban Skala Kecerdasan Emosional (X)	110
2.	Uji Validitas Skala Kecerdasan Emosional (X).....	114
3.	Uji Reliabilitas Skala Kecerdasan Emosional (X)	120
4.	Tabulasi Skor Jawaban Skala Kcanduan Game Online (X).....	120
5.	Uji Validitas Skala Kecanduan Game Online (Y)	123
6.	Uji Reliabilitas Skala Kecanduan Game Online (Y).....	127
7.	Deskriptif Data	127
8.	Kategorisasi X.....	127
9.	Kategorisasi Y	127
10.	Uji Normalitas	128
11.	Uji Linearitas.....	128
12.	Uji Korelasi Produk Moment	128

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Kategori Skor Responden	56
Tabel 3.2. <i>Blueprint</i> Instrumen Penelitian Variabel Kecerdasan Emosional.....	57
Tabel 3.3. <i>Blueprint</i> Instrumen Penelitian Kecanduan <i>Game Online</i>	58
Tabel 3.4. Kategori Skor Responden	59
Tabel 4.3. Ringkasan Reliabilitas Skala Kecerdasan Emosi dan Kecanduan Game	83
Tabel 4.4. Gambaran responden berdasarkan jenis kelamin.....	84
Tabel 4.5. Durasi bermain game online	84
Tabel 4.6. Hasil Uji Deskriptif Data Penelitian	86
Tabel 4.7. Kategorisasi Kecerdasan Emosional	86
Tabel 4.8. Kategorisasi Kecanduan Game Online	87
Tabel 4.9. Hasil Uji Normalitas Menggunakan Kolmogorov-Smirnov Test.....	88
Tabel 4.10. Hasil Uji Linearitas dengan Anova Tabel.....	89
Tabel 4.11. Rangkuman Hasil Uji Korelasi Produk Moment	91
Tabel 4.12. Hasil Model Summary.....	92
Tabel 4.13. Hasil Coeficients.....	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1. Hasil Uji Outlier	89
-------------------------------------	----

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Penelitian	51
-------------------------------------	----